

STRIP!

IGRANDI CLASSICI
DEL FUMETTO
AMERICANO

N.2 | 5,99 €

DAN BARRY

FLASH GORDON™



**LA FORESTA
DEL TERRORE**

La Gazzetta dello Sport
Tutto il rosa della vita



UN EROE, UN TIRANNO E QUEL "NO" DI BURROUGHS



Se Edgar Rice Burroughs, il papà di *Tarzan*, avesse ceduto al KFS i diritti di un altro suo eroe *pulp*, l'avventuroso-fantascientifico *John Carter of Mars*, forse Flash Gordon non sarebbe mai nato. Oppure sarebbe stato molto diverso. Invece il romanziere si oppose, cambiando così la storia del fumetto. Non è la prima né l'ultima volta che il caso interviene in "aiuto": prima di lanciare il *comic book* di Conan per la Marvel, nel 1970, Roy Thomas aveva fatto a lungo, e invano, la corte agli eredi di Lin Carter per acquistare le storie di Thongor (perché quel nome piaceva a Stan Lee).

Il KFS aveva però fretta di fare concorrenza alla *strip* di *Buck Rogers*, il primo eroe dello spazio, successo multimediale dal 1929, *strip* ma anche romanzo, giocattolo e altro. Dopo il "no" di Burroughs, allora, si rivolse ad Alex Raymond chiedendogli un nuovo personaggio per i quotidiani. Alexander Gillespie Raymond Jr., ventiquattro

anni, aveva studiato alla Grand Central School of Art di New York e collaborato con Lyman Young su *Tim Tyler's Luck* (*Cino e Franco*, in Italia): in realtà era il *ghost artist* di Young, ma le sue storie erano decisamente superiori. Aveva uno stile sensuale, morbido, elegante, influenzato da quello del grande Hal Foster. Raymond s'ispirò al romanzo "Quando i mondi si scontrano" (1933) di Philip Wylie, autore *pulp* al quale il fumetto dovrebbe riconoscere un ruolo centrale: *Gladiator*, altro suo lavoro, è il modello sul quale Jerry Siegel e Joe Shuster crearono *Superman*. Praticamente la stessa era la premessa del romanzo di Wylie e quella della *strip* di Raymond: un pianeta che precipitava verso la Terra, e un eroe, la sua fidanzata e uno scienziato che lottavano per la salvezza dell'umanità raggiungendo quel mondo. La serie venne approvata dal Syndicate e pubblicata il 7 gennaio 1934, lo stesso giorno in cui debuttava l'altra *strip* di Raymond, l'avventuroso *Jungle Jim*.

Il KFS non era convinto delle trame e dei dialoghi, rimproverava a Raymond poca azione, e nel 1934 gli affiancò un *ghost writer*, Don Moore, il cui contributo è stato riconosciuto soltanto anni dopo.

Flash Gordon, giocatore di polo, laureato a Yale, biondo, bello, immagine dell'eroe americano (e del cognato di Raymond), lo scienziato Hans Zarkov e la fidanzata Dale Arden (chissà a che titolo imbarcata sul razzo) si lanciarono contro il pianeta per deviarne la traiettoria. Lassù conobbero il tiranno Ming e un mondo popolato da esseri straordinari che rievocavano personaggi e scenari di *John Carter of Mars*. "Durante i primi tempi, Raymond realizzò la *strip* come un vero e proprio serial cinematografico, concludendo ogni pagina con un cliffhanger da togliere il fiato", scrivono Alberto Becattini e Antonio Vianovi in *Alex Raymond: the power and the grace*. Il successo fu clamoroso.

STRIP I GRANDI CLASSICI DEL FUMETTO AMERICANO
FLASH GORDON N. 2 - LA FORESTA DEL TERRORE

COLLEZIONI MEMORABILI

Registrazione Tribunale di Milano N. 411
del 30/6/2003

SETTIMANALE

Direttore responsabile: Stefano Barigelli

Testata di proprietà di RCS Mediagroup S.p.A.
Via Rizzoli 8 - 20132 Milano

La Gazzetta dello Sport

Responsabile area collaterali:

Valerio Ghiringhelli

Editor: Anna Scalzone

Supervisione: Fabio Licari

Cura editoriale:

Andrea Rivi per Studio Nona Arte.

Testi redazionali: Pier Luigi Gaspa

Si ringrazia Alberto Becattini
per la redazione delle cronologie.

© 2023 RCS Mediagroup S.p.A.

Tutti i diritti riservati

© 2023 King Features Syndicate, Inc.

TM Hearst Holdings, Inc.

Finito di stampare nel mese di gennaio 2023

a cura di RCS Mediagroup S.p.A.

presso ROTOLITO SPA

Via Sondrio, 3, 20096 Pliottello MI

Distribuito in Italia da:

M-Dis Distribuzione Media S.p.A.

Via Cazzaniga 19 - 20132 Milano

Opera in 20 uscite. Ogni uscita al prezzo di € 5,99, oltre il prezzo del quotidiano. Non vendibile separatamente da La Gazzetta dello Sport. Per informazioni rivolgersi al Servizio Clienti RCS al numero 02.6379.6511 o email linea.aperta@rcs.it.

L'editore si riserva la facoltà di variare il numero delle uscite periodiche complessive nonché di modificare l'ordine e la sequenza delle singole uscite comunicando con adeguato anticipo gli eventuali cambiamenti che verranno apportati al piano dell'opera. Si ha pieno un numero può richiederlo al tuo edicolante di fiducia oppure acquistarlo su www.gazzettastore.it.

DAN BARRY

FLASH GORDON™

LA FORESTA DEL TERRORE



TRADUZIONE
GIOVANNI VILLA

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
SIMONE CAMPISANO



INDICE

SEGNALI DALL'O SPAZIO DI PIER LUIGI GASPA

NEL DIABOLICO REGNO DI TARTARO

LA FORESTA DEL TERRORE

LA SCATOLA DEL TEMPO

I RAGAZZI SPAZIALI

PAG

3

PAG

7

PAG

13

PAG

33

PAG

65

LE STORIE

NEL DIABOLICO REGNO DI TARTARO* (TARTARUS)

18 agosto 1952 – 18 ottobre 1952

Testi di Dan Barry e Harvey Kurtzman, matite di Dan Barry e Jack Davis, chine di Dan Barry, Sy Barry e Jack Davis

LA FORESTA DEL TERRORE (THE AWFUL FOREST)

20 ottobre 1952 – 30 dicembre 1952

Testi di Dan Barry, matite di Dan Barry, chine di Dan Barry e Sy Barry

LA SCATOLA DEL TEMPO (MR. MURLIN)

31 dicembre 1952 – 20 aprile 1953

Testi di Dan Barry e Harvey Kurtzman, matite di Dan Barry, Dick Rockwell e Frank Frazetta, chine di Dan Barry, Sy Barry e Sam Burlockoff

I RAGAZZI SPAZIALI (THE SPACE KIDS ON ZORAN)**

21 aprile 1953 – 24 ottobre 1953

Testi di Dan Barry, matite di Dan Barry, Al Williamson, Roy Krenkel e Mike Sekowsky, chine di Dan Barry, Sam Burlockoff, Pete Morisi e Frank Giacoia

Molti episodi hanno avuto più di un titolo italiano.

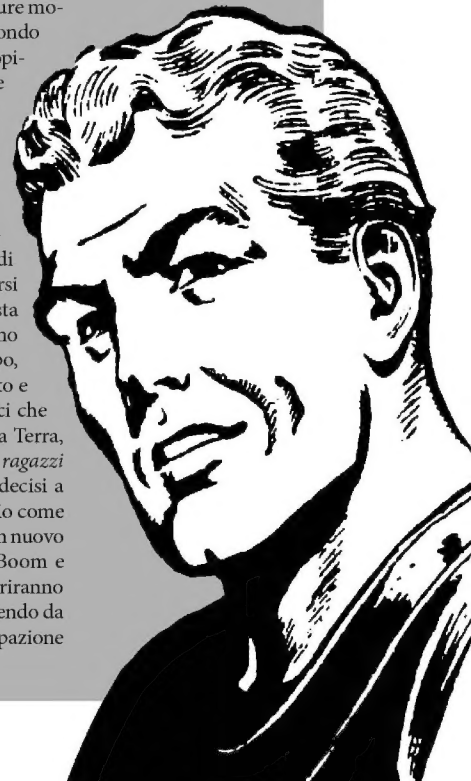
Per questa edizione è stato scelto, quando possibile, il più attinente a quello originale.

* Continua dal numero precedente.

** Termina nel prossimo numero.

Le prime pagine di questo secondo volume delle strisce giornaliere di Dan Barry (e collaboratori) vedono terminare *Nel diabo-*

lico regno di Tartaro con la sconfitta finale del pavido Lucifen. A questo punto, Flash parte alla ricerca di Dale avventurandosi con Marla, Kent e il giovane Ray Carson sino a *La foresta del terrore*, luogo considerato malefico e popolato da creature mostruose. Le quali appaiono anche alla spedizione del biondo eroe, prima di scoprire qualcosa di inimmaginabile e utopico. Troppo, per potervi restare senza combinare qualche disastro irreparabile. Più tardi, separatosi da Marla e Kent, che scelgono di tornare indietro e accettare la vita sul nuovo pianeta, Flash affronta *La scatola del tempo*, un marchingegno dall'aspetto anonimo, ma dalle capacità straordinarie: consentire il viaggio nel tempo! A costruirlo, nel passato della Terra, è un altro personaggio che testimonia l'impianto leggendario-favolistico di queste prime storie, che tendono ancora a non distaccarsi troppo dal Gordon raymondiano. Si tratta dell'alchimista Murlin, in cui non è difficile intravedere il Mago Merlino del ciclo arturiano. Con lui e la sua macchina del tempo, il biondo eroe vive una pericolosa avventura fra passato e futuro, riportando la serie a canoni più fantascientifici che le saranno propri in seguito. Più avanti, ritornato sulla Terra, Gordon incontra dei nuovi e simpatici personaggi, *I ragazzi spaziali*, adolescenti guidati proprio da Ray Carson, decisi a solcare le vie del cosmo. Ci riusciranno, ma non proprio come pensavano, finendo per vivere una lunga avventura su un nuovo pianeta, Zoran. In compenso, Ray, Microbo Boom-Boom e Willie "il candido", dotato di grandi poteri psichici, appariranno spesso nelle vicende cosmiche di Flash Gordon, garantendo da una parte una nota di umorismo, dall'altra una partecipazione giovanile assente nelle tavole degli anni Trenta.



L'UNIVERSO RACCHIUSO IN UNA STRISCIA



Tavole domenicali e strisce giornaliere pubblicate sui quotidiani. Quando nasce ufficialmente, nel 1896, con lo *Yellow Kid* di Richard Felton Outcault che appare sul *New York World* pubblicato da Joseph Pulitzer, il fumetto ha questo formato, completamente diverso da quelli odierni. Il successo di *At the Circus in Hogan's Alley*, questo il nome completo della serie di Outcault, scatena una vera guerra con l'altro colosso editoriale dell'epoca, quello di Randolph Hearst, editore del *New York Journal*. Uno scontro che ha come conseguenza lo sviluppo di questa nuova forma di comunicazione e la nascita dei primi, classici personaggi, da *The Katzenjammer Kids* (*Bibi e Bibò*, di Rudolph Dirks, 1897) a *Happy Hooligan* (*Fortunello*, di Frederick Burr Oppen, 1900), da *Buster Brown* (*Mimmo*, ancora di Outcault, 1902) a *Little Nemo* (*Bubi*, nella sua prima apparizione italiana, di Winsor McCay, 1905) e *Bringing Up Father* (*Arcibaldo e Petronilla*, di Geo McManus, 1913), la maggior parte dei quali apparirà in Italia dal 1908 sul *Corriere dei Piccoli*.

Come si può facilmente immaginare, le loro vicende umoristiche si esauriscono nell'arco di una pagina o di una singola striscia e presentano pertanto situazioni minime, caratterizzate da battute spiritose o da gag visive volte a strappare una risata al lettore. Da tale impianto comico deriva anche il termine statunitense, *comics* per l'appunto, che identifica l'intero medium, anche quando questo va incontro, il 7 gennaio 1929, all'avvento del fumetto avventuroso, con



La cornucopiak, vero monito all'uso improprio della tecnologia, che porta a risultati nefasti.

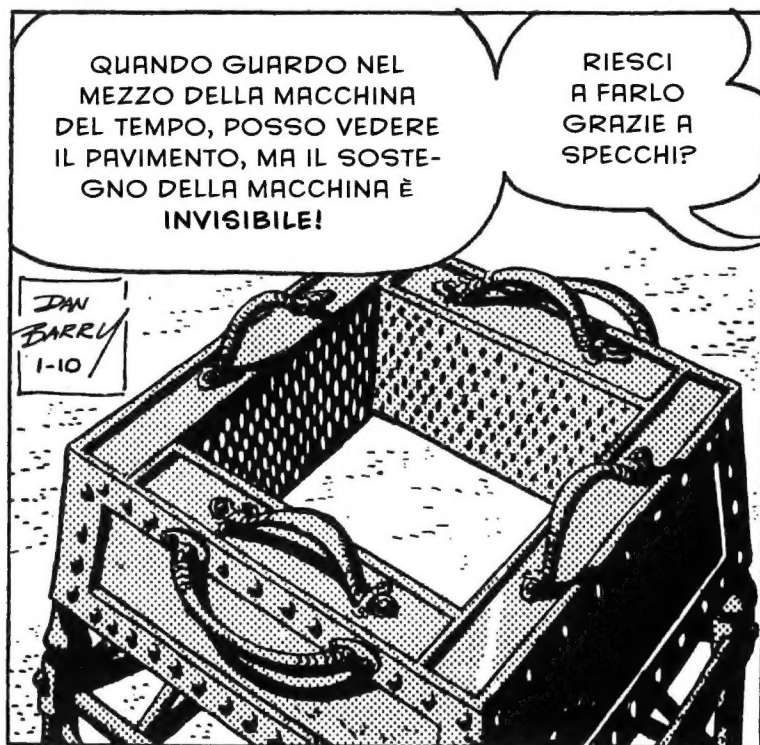
Tarzan e *Buck Rogers*. Le due saghe, entrambe dalle ascendenze letterarie, sia pure di diversa caratura e mole, ottengono un successo strepitoso e portano all'apparizione di una nutrita serie di altri eroi che riempiono le pagine dei quotidiani originando la cosiddetta *Golden Age* del fumetto sindacato americano. In particolare, *Buck Rogers* segna l'avvento a fumetti della neonata fantascienza, seguita con *Brick Bradford* (1933) e, soprattutto, *Flash Gordon*. Più avanti nasceranno anche i *comic book*, gli albi a fumetti, prima come ristampe delle storie apparse sui quotidiani e poi con personaggi e vicende del tutto nuove (e che vedranno protagonista anche *Flash Gordon*, per inteso).

Rispetto alle storielle umoristiche autoconclusive delle tavole domenicali o delle strisce giornaliere che li hanno preceduti, però, questi nuovi personaggi hanno bisogno di estendere le loro trame per diverso tempo, mantenendo sempre desta l'attenzione del pubblico. Ciò conduce inevitabilmente a sviluppare tecniche narrative ben precise, come si può notare leggendo le



Murlin, ovvero l'incarnazione, nel futuro e su un altro pianeta, del Mago Merlino della saga medievale arturiana.

strisce di Dan Barry presentate in questa collana. Anzitutto, poiché ogni singola "puntata" viene letta di giorno in giorno, e nessuno si prende certo la briga di ricontrollare sul quotidiano del giorno precedente a che punto era arrivata la vicenda, si pone l'esigenza di rammentare al lettore quanto è avvenuto la volta precedente, prima di proseguire l'azione nelle vignette rimanenti. Il che comporta una ripetizione di nomi, battute e perfino disegni, a volte, che collegano idealmente le strisce consecutive e che (teoricamente) leggendole assieme potrebbero essere saltate poiché non aggiungono nulla allo svol-



Un congegno tanto straordinario quanto semplice, almeno a detta di Murlin. Di sicuro, l'inizio di perigliose avventure nel tempo.

gersi della trama. In secondo luogo, è inevitabile anche la ripetizione di nomi e luoghi, incongrua nel dialogo di un fumetto di oggi, ma vitale in quello dell'epoca.

Da tutto ciò deriva una inevitabile ma piacevole lentezza in alcuni passaggi una volta che queste strisce si leggano accorpate in un singolo albo o volume. Lo stesso problema si crea, peraltro, con le strisce umoristiche. Per accorgersene, basti scorrere qualche raccolta del *B.C.* di Johnny Hart oppure dei *Peanuts* di Charles M. Schulz. Giustamente, gli autori sfruttano tutte o quasi le sfumature e le battute che una situazione può suscitare, una per ogni striscia. In Italia, un maestro in questo senso è stato Franco Bonvicini (Bonvi) con le sue *Sturmtruppen*.

Mantenere viva l'attenzione del lettore per settimane, quando non per mesi, con situazioni emozionanti e cariche di suspense è un compito tutt'altro che semplice, ma che spesso porta a risultati straordinari. Per rimanere a *Flash Gordon*, si pensi alla sua prima tavola domenicale del 1934. In tredici vignette distribuite in quattro strisce la Terra è minacciata da un pianeta in rotta di collisione, Flash Gordon si lancia col paracadute stringendo Dale Arden dopo che il loro aereo è stato abbattuto da una meteora, i due finiscono nel laboratorio del Dottor Hans Zarkov, impazzito per lo sforzo di realizzare un razzo volto a deviare la rotta dell'astro e salvare la Terra, e infine decollano, sotto la minaccia delle armi, diretti verso il corpo celeste! Riu-



sciranno nell'impresa? Il lettore lo scoprirà la settimana successiva... Il tutto in una singola pagina. A mo' di curiosità, si può immaginare adesso, adattandola ai formati del fumetto di oggi, come potrebbe essere raccontato un simile canovaccio. Occuperebbe senza meno un intero *comic book* americano, oppure una trentina di pagine di fumetto bonelliano, sfruttando tecniche cinematografiche che enfatizzano le azioni dei personaggi. Oppure, con altrettante, se non di più, pagine di un manga giapponese che porrebbe in risalto espressioni e stati d'animo dei personaggi coinvolti.

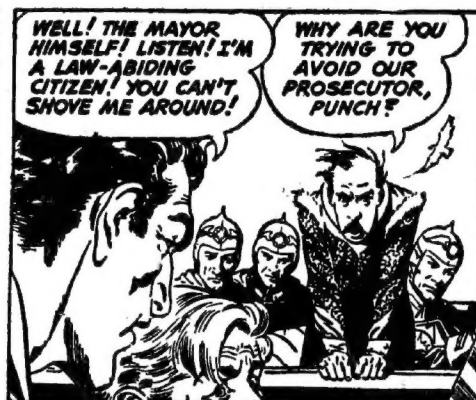
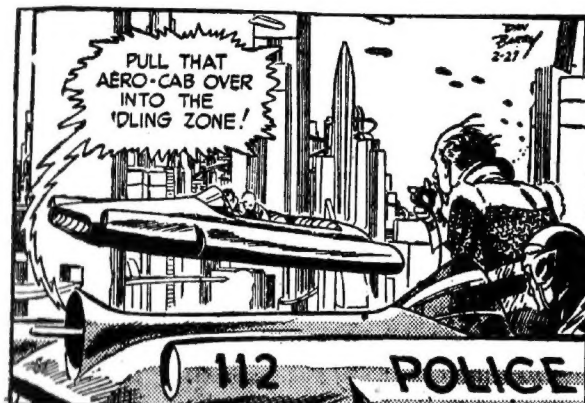
A parte tutto ciò, se ne consideri l'impatto sul pubblico degli anni Trenta, momento in cui la fantascienza è agli albori, la cinematografia del

futuro non esiste e gli unici riferimenti grafici sono le fasciose e immaginifiche copertine di *pulps* come *Amazing Stories* e *Astounding Stories*. In maniera differente, come si vedrà nei prossimi numeri, lo stesso vale anche per questa versione di Flash Gordon. Una volta entrati in tale modalità di lettura, si possono trovare in queste storie numerosi motivi di interesse, per le trame e per i disegni. Senza dimenticare che i fumetti sono figli del loro tempo e nell'avvicinarsi a storie e personaggi pubblicati decenni or sono giova calarsi nell'atmosfera dell'epoca. Si scopre allora che offrono sorprese a non finire e raccontano la società

che li ha partoriti, con tutti i suoi problemi, i suoi dubbi e le sue aspirazioni. In queste pagine sfileranno, dunque, nascoste sotto i panni dei temibili Skorpi, le paranoie della Guerra Fredda e del maccartismo che hanno imperversato negli Stati Uniti degli anni Cinquanta, i problemi dell'atomica, la nascente gara per la conquista della nuova frontiera, lo spazio, ma anche i problemi adolescenziali del futuro, che non sono tanto diversi da quelli dei ragazzi degli anni Cinquanta e neanche di quelli di oggi.

Semmai, per quanto è stato appena detto, il problema si pone in sede di traduzione, per

cercare di limitare – cosa non sempre possibile – le ripetizioni per adattare il ritmo dei testi a quelli di una lettura continuativa, pur nel rispetto dell'integralità del testo originale. Un compito non semplice che spesso, in passato, alla prima apparizione di queste storie, è stato “facilitato” da trasposizioni fantasiose e semplificate, favorite anche dal taglio, dall'allargamento e dal rimontaggio delle strisce che ne hanno completamente distorto ritmo e disegno. Con questa nostra edizione, molte fra loro potranno essere lette secondo una nuova luce, che consentirà di apprezzarne maggiormente il valore.



Matite di Frank Frazetta per *La scatola del tempo* poste a confronto con l'inchiostrazione finale, “normalizzante”, di Dan Barry.



N. 56
10 Settembre 1966
L. 150

**LA FORESTA
DEL
TERRORE**

Copertina dell'albo edito dai Fratelli Spada che nel 1966 pubblica, rimontata e adattata, *La foresta del terrore*.



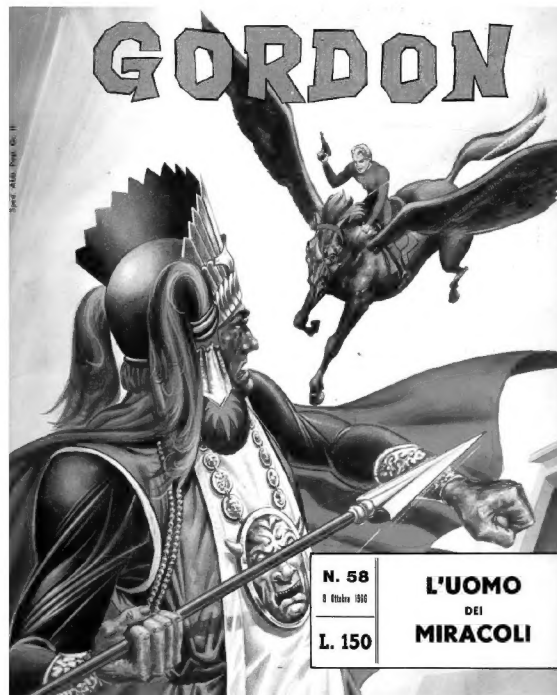
N. 57
24 Settembre 1966
L. 150

**LA
SCATOLA
DEL TEMPO**

Copertina de *La scatola del tempo* nella versione pubblicata dai Fratelli Spada immediatamente dopo *La foresta del terrore*.



Prima pagina de *La scatola del tempo* versione Fratelli Spada, in cui si nota l'adattamento e la reimpaginazione compiuti dalla casa editrice romana.



N. 58
8 Ottobre 1966
L. 150

**L'UOMO
DEI
MIRACOLI**

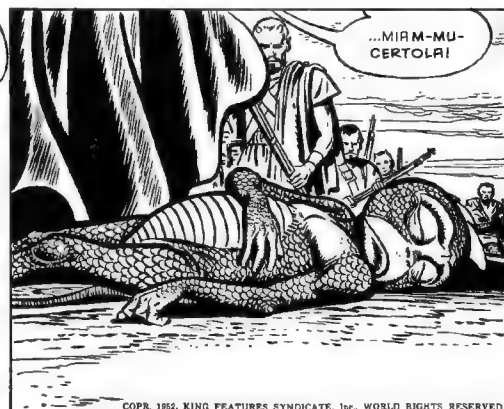
I Fratelli Spada proseguono la pubblicazione cronologica del *Flash Gordon* giornaliero con *L'uomo dei miracoli*, che vede all'opera un personaggio dal sapore... evangelico!









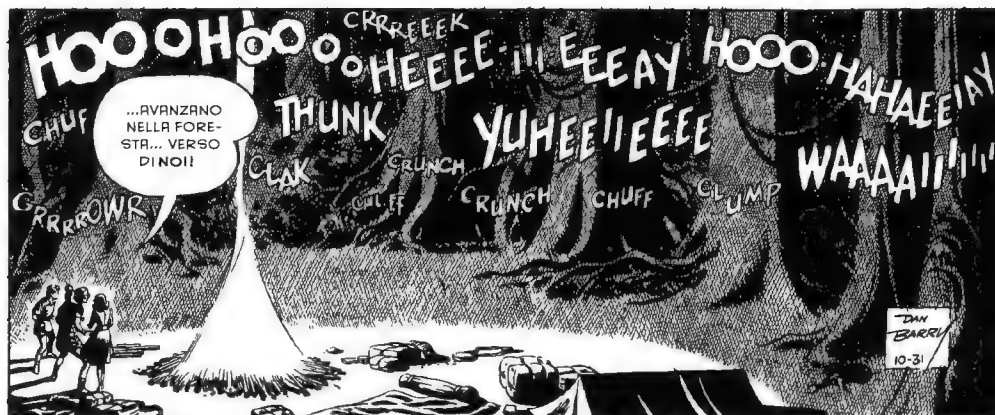


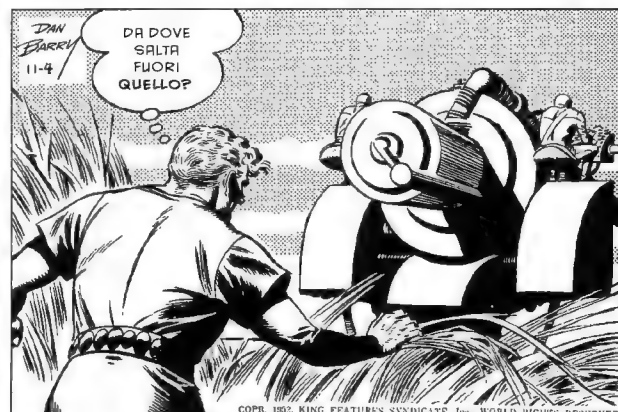






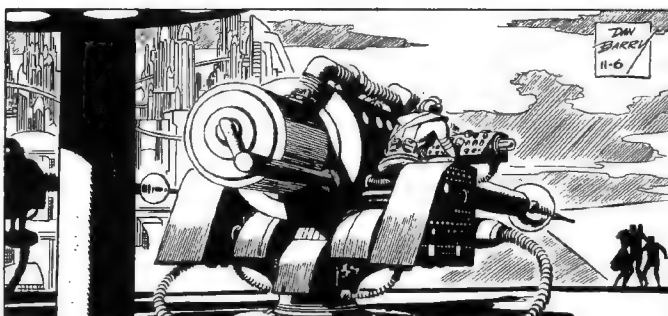








FLASH, DAL SUO NASCONDIGLIO, FISSA STUPEFATTO...



DOVE UN TEMPO SI ERGEVA LA FORESTA TERRIBILE, ORA SI STAGLIA UNA MAGNIFICA CITTA' E ALCUNI STRANI UOMINI MANOVRAANO UNA BATTERIA DI MACCHINARI...

COPR. 1952, KING FEATURES SYNDICATE, Inc. WORLD RIGHTS RESERVED



...PUNTATI VERSO GLI AMICI DI FLASH, CHE NE SUBISCONO I MISTERIOSI EFFETTI!



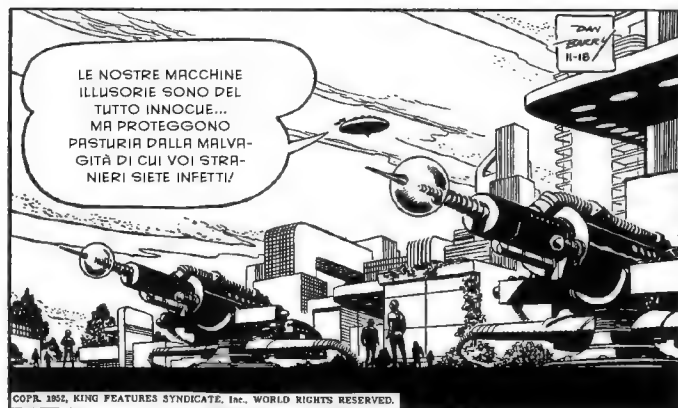
COPR. 1952, KING FEATURES SYNDICATE, Inc. WORLD RIGHTS RESERVED

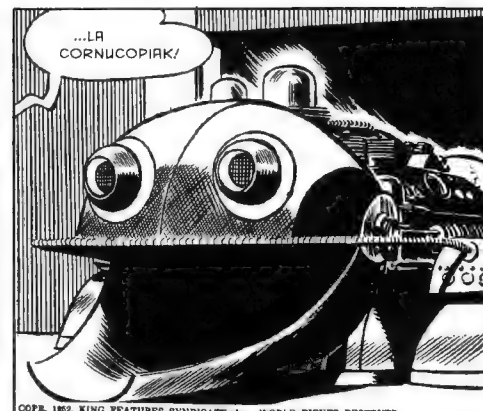


COPR. 1952, KING FEATURES SYNDICATE, Inc. WORLD RIGHTS RESERVED











COPR. 1952, KING FEATURES SYNDICATE, Inc., WORLD RIGHTS RESERVED.

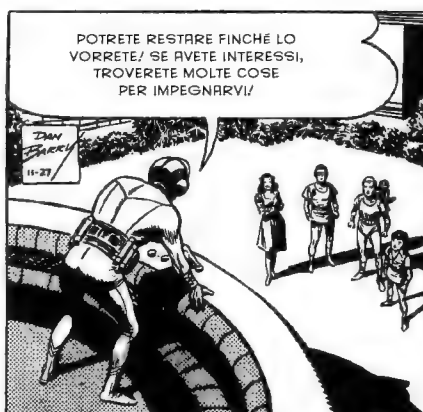


COPR. 1952, KING FEATURES SYNDICATE, Inc., WORLD RIGHTS RESERVED.



COPR. 1952, KING FEATURES SYNDICATE, Inc., WORLD RIGHTS RESERVED.

























©COPR 1952, KING FEATURES SYNDICATE, Inc. WORLD RIGHTS RESERVED



©COPR 1952, KING FEATURES SYNDICATE, Inc. WORLD RIGHTS RESERVED



©COPR 1952, KING FEATURES SYNDICATE, Inc. WORLD RIGHTS RESERVED



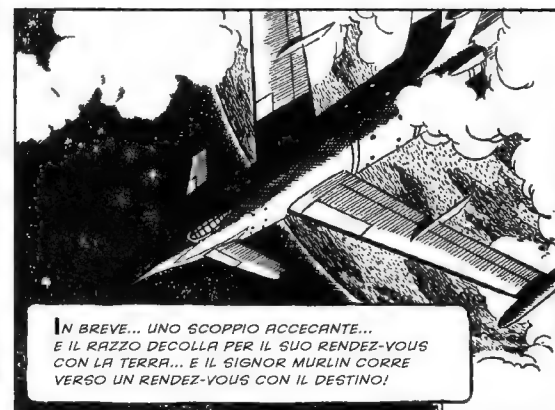






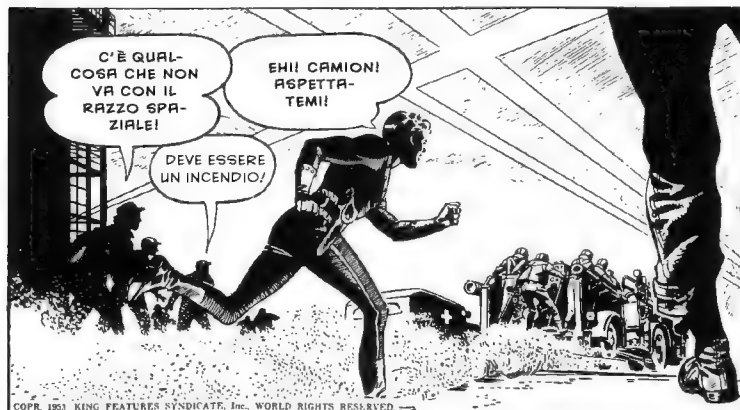








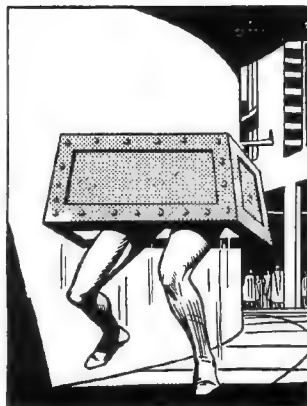
* BENTORNATO A CASA, FLASH GORDON!



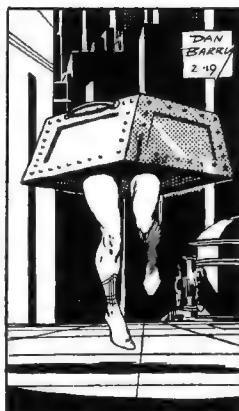




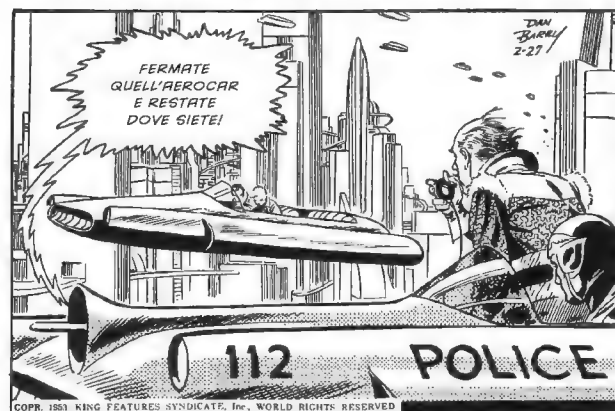
FLASH SI AVVENTURA NOVECENTO ANNI NEL FUTURO NEL TENTATIVO DI SALVARE UNA CITTÀ AMERICANA DALLA DISTRUZIONE TOTALE!































ERA ORA!
HO DOVUTO
ASPETTARE
ALMENO CIN-
QUE MINUTI!



DEVO RECUPERA-
RE LA MACCHINA
DEL TEMPO PRIMA
DI USARE IL GAS
VELENOSO!



DAN
BARRY
4-2

MAKES-U



AAAH! PUNCH/
AVRESTI DOVUTO
FARE L'AT-
TORE!



FLASH GORDON
VERRÀ A CERCAR-
MI, PRIMA O
POI!



DAN
BARRY
4-3

COPR. 1955. KING FEATURES SYNDICATE, Inc. WORLD RIGHTS RESERVED.

* TRUCCHI TEATRALI

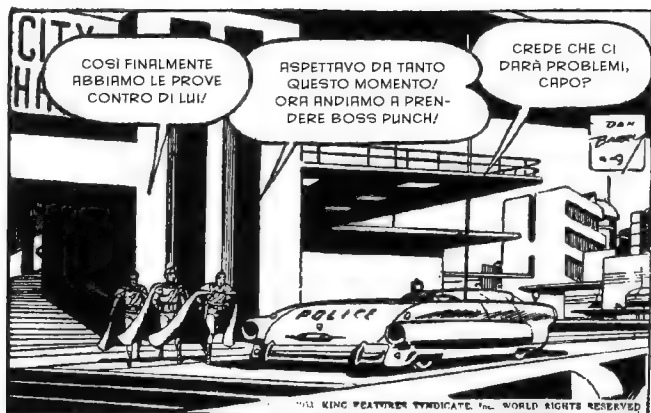


DAN
BARRY
4-4



COPR. 1953. KING FEATURES SYNDICATE, Inc. WORLD RIGHTS RESERVED.











* ASTROPORTO. QUARTIER GENERALE DEI RAGAZZI SPAZIALI.

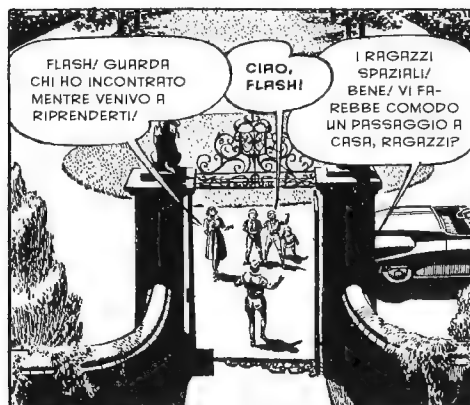
** AREA DI PROVA SEGRETA. DIVIETO D'ACCESSO!



* PROPRIETÀ DEI RAGAZZI SPAZIALI. GIÙ LE MANI!











COPY 1963, KING FEATURES SYNDICATE, Inc., WORLD RIGHTS RESERVED.

* ATTENZIONE AI LETALI RAGGI GAMMA.



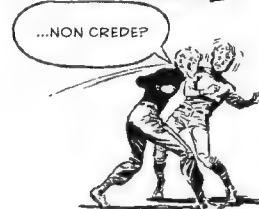
COPY 1963, KING FEATURES SYNDICATE, Inc., WORLD RIGHTS RESERVED.



COPY 1963, KING FEATURES SYNDICATE, Inc., WORLD RIGHTS RESERVED.



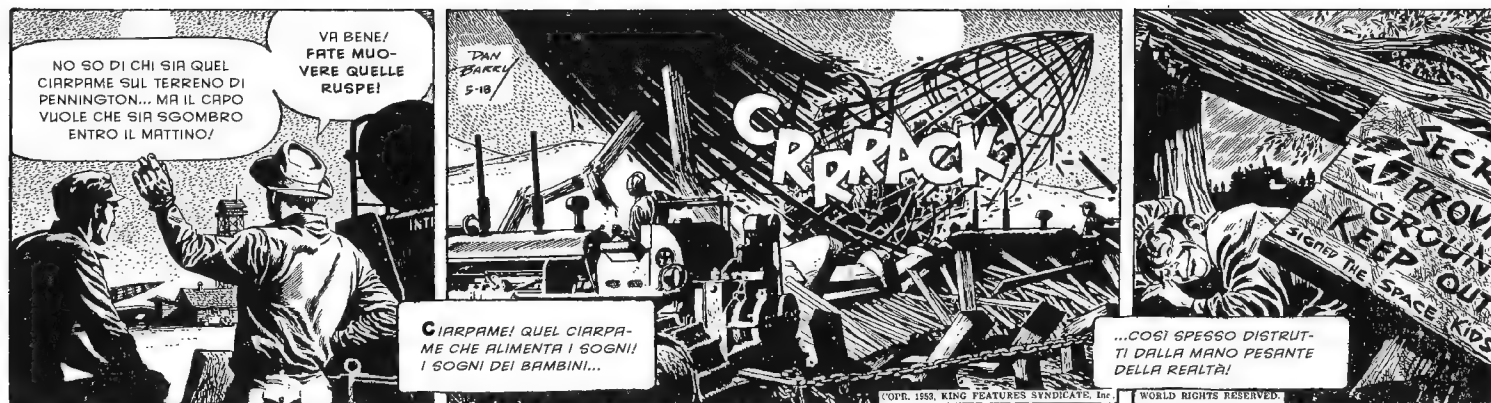
* LE REGOLE DEL MARCHESE DI QUEENSBERRY SONO I REGOLAMENTI ADOTTATI NEL PUGILATO (NDT).





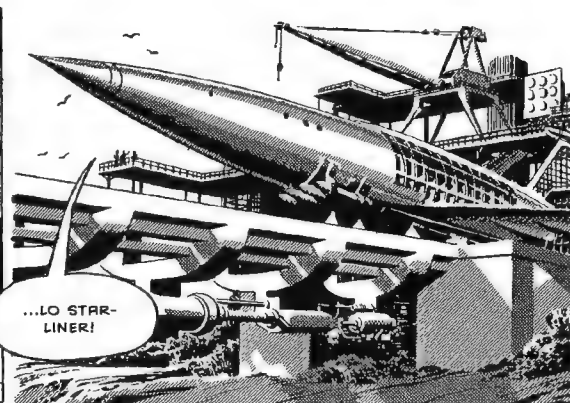
* COME IL DIZIONARIO INGLESE MERRIAM-WEBSTER (NDT).















LO STARLINER, UN CILINDRO DI ACCIAIO SCINTILLANTE, MIRA PLACIDO IL CIELO... PRONTO A METTERE ALLA PROVA LE SUE ALI CONTRO LE PESANTI CARTENE DELLA GRAVITÀ...



MENTRE ALL'INTERNO DUE ADULTI E CINQUE RAGAZZI, CHE SOGNANO LE STELLE ANCHE IN PIENO GIORNO, TRATTENGONO IL RESPIRO...

QUESTE MACCHINE IPNOTICHE SOPRA DI NOI CI PERMETTERANNO DI RESISTERE ALLA PRESSIONE DEL LANCIO!



TUTTI I COMANDI SONO PREIMPOSTATI! SALIREMO CINQUECENTO MIGLIA, CIRCUMNAVIGHEREMO LA TERRA TRE VOLTE... E TORNEREMO! SIETE TUTTI ALLACCIATI?



MACCHINE IPNOTICHE... ACCESE!

STIAMO ANDANDO NELLO SPAZIO! CIELO! QUANTO VORREI CHE FOSSE UN VIAGGIO VERO E PROPRIO!

POTREBBE ESSERLO, CANDIDO! POTREBBE ESSERLO!



I COMANDI SONO IMPOSTATI... I REATTORI AUSILIARI ATTIVATI... LE MACCHINE IPNOTICHE SCENDONO SULL'EQUIPAGGIO, PREPARANDOLO ALLO SHOCK DEL DECOLLO...



...MENTRE LO STARLINER SI APPRESTA AL SUO VOLO DI PROVA...

URCA! VORREI CHE STESSIMO PER ANDARE DAVVERO IN MEZZO ALLE STELLE... VERSO NUOVI E STRANI MONDI, PIÙ VELOCI DELLA LUCE...



WILLIE IL CANDIDO... IL SOGNATORE ALLEGRO E ROMANTICO... CHE NON ACCETTA MAI LA REALTÀ... E VIVE NEL SUO MONDO DI FANTASIE...

MA... UN MOMENTO! I COMANDI! LI AVETE VISTI MUOVERSI? AVETE SENTITO IL SUONO DI UNA MANOPOLA GIRATA?



MACCHINE IPNOTICHE ATTIVE... ACCELERATORI ATTIVI... LO STARLINER È PRONTO A UN BALZO DA CINQUECENTO MIGLIA...



MENTRE, ALL'INTERNO, I COMANDI BLOCCATI VENGONO STRANAMENTE DISTURBATI! LEVE E MANOPOLE ENTRANO IN AZIONE, MA NESSUNO LI STA MANOVRANDO...



MA COME? PERCHÉ CHE I DESIDERI SILENZIOSI DI WILLIE IL CANDIDO LI ABBIANO MESSI IN MOTO? MA ORA C'È UN BORTO ASSORDANTE... LO STARLINER SFRECCIA SULLA RAMPA...

...DIRETTO VERSO... DOVE? E COSA?

MENTRE LO STARLINER SFRECCIA SULLA RAMPA PER IL SUO VOLO DI PROVA, I SUOI COMANDI BLOCCATI MODIFICANO IMPROVVISAMENTE LE PROPRIE IMPOSTAZIONI, ANCHE SE NESSUNO LI STA MANOVRANDO!

DAN
BARRY
6-0

E POI UN ROMBO FEROCO! L'ASTRONAVE BALZA VERSO LE STELLE COME UN GATTO SU DI GIRI LASCIANDOSI ALLE SPALLE UNA FIAMMATA BIANCA...



Copyright © 1984, Kappa Editore, S.p.A. - Via Salaria, 100 - Roma 00198

SU... SU... CINQUECENTO MIGLIA... L'OBIETTIVO DEL VOLO DI PROVA! MA IL MISSILE CONTINUA AD AVANZARE A BRIGLIA SCIOлта NELLO SPAZIO... OLTRE I PIANETI...



...TRA LE STELLE! PIÙ VELOCE DI QUANTO I SUOI MOTORI POSSANO SPINGERLO... COSÌ VELOCE DA ESSERE IMPERCETTIBILE... VELOCE COME IL PENSIERO!



LONTANO, IN UN ALTRO SISTEMA SOLARE, LO STARLINER RALLENTA FINO A TORNARE VISIBILE E PROCEDE VERSO UN ENORME PIANETA VERDE...



ANCHE SE NESSUNA MANO TOCCA I COMANDI, ATTERRA CON DELICATEZZA...



...E LE MACCHINE IPNOTICHE SI SPENGONO!

INCREDIBILE! NON HO NEMMENO SENTITO IL DECOLLO!



DOVREMMO ESSERE IN ORBITA INTORNO ALLA TERRA! STRANO! NON RIESCO A PERCEPIRE IL MOVIMENTO SENZA LA GRAVITÀ!

SENZA GRAVITÀ, UN CORNO! GUARDATE! SIAMO TORNATI SULLA TERRAFERMA!



MA COSA DIAVOLO È ANDATO STORTO? SIAMO ATTERRATI... MA DOVE? AFRICA? ASIA?

NON SEMBREREBBE NÉ L'UNA NÉ L'ALTRA...



GUARDATE! PERFINO IN PIENO GIORNO... SI VEDONO TRE LUNE! NEL NOSTRO SISTEMA SOLARE NON C'È NULLA DEL GENERE...



ALLORA... ALLORA... SIAMO IN UN SISTEMA SOLARE SCOSCIUTO! SAPEVO CHE CI SAREBBERO STATI DEI GUAI CON QUEI MONELLI A BORDO!

LO SAPEVO! LO SAPEVO!











RAAH! NON HO VISTO QUELLE RADICI...

PAPÀ/ SEI FERITO?



NO... NON È N-NIENTE/ ECCO... LASCIA CHE MI APPOGGI... OOOH... UGH... LA GAMBA... NON STO IN PIEDI...

POTREBBE ESSERE ROTTA, PAPÀ/ SIEDITI... CHIAMERÒ FLASH CON LA RADIO...



LA TRASMITTENTE È ATTACCATA ALLA TUA CINTURA... OH, NO!

BE'P CHE C'ÈP CHE C'ÈP



CADENDO... SI È ROTTA LA RICETRASMITTENTE!



OOOH... PERFETTO! SPERDUTI SU UN PIANETA PER COLPA DI UN ASSURDO RAGAZZETTO SENSITIVO... E ORA... QUESTO?

NON PREOCCUPARTI, PAPÀ/ TORNEREMO ALL'ASTRONAVE... RIUSCIRÒ A TROVARE LA STRADA PER TORNARE...



NO! SE TI PERDO DI VISTA, TI PERDERAI... NON MI TROVERESTE MAI... OOOH...

STA' FERMO, PAPÀ/ TI STECCHERÒ QUELLA GAMBA PER TENERLA FERMA...



ECCO, PAPÀ/ HO TROVATO DELLA CORTECCIA D'RIITTA...

CON LA MIA GIACCA SI POTRANNO RICAVARE DELLE BENDE BELLE RESISTENTI!



ECCO, VA MEGLIO, PAPÀ?

OOOH, BENE! ORA POSSO MORIRE COMODO!



STA VENENDO BUIO... DEVONO ESSERCI MILIONI DI CREATURE STRISCIANTE LA FUORI... PRONTE A PIOMBARE SU DI NOI...

ACCENDERÒ UN FUOCO, PAPÀ/ DORMI UN POCHINO/ FARÒ LA GUARDIA...



AH! TU FARAI LA GUARDIA... NON È GRANDIOSO? NON HO NULLA DI CUI PREOCCUPARMI! AH! AH! AH!

PER FAVORE, PAPÀ/ NON MI SEI D'AUTO! ABBIAMO LE PISTOLE A RAGGI... E INOLTRE...



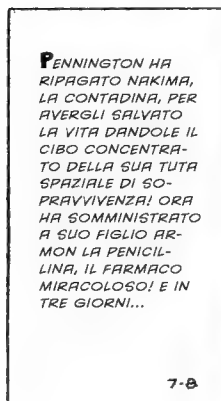
...NON ABBIAMO VISTO SEGNO DI BESTIE SELVAGGE NEI PARAGGI!



SEPARATO
DAL RESTO
DEL GRUPPO,
CYRIL SI RITRO-
VA COMPLETA-
MENTE ISOLATO
QUANDO UNA
STRANA BESTIA
ALATA VOI-
CA IL VOLO E
SPARISCE NEL-
LA NOTTE NERA
CON IN GROP-
PA IL PADRE
FERITO DEL
RAGAZZO.







LA STORIA DEL GRANDE UOMO DEI MIRACOLI SI
DIFFONDE PER LE CAMPAGNE DI ZORAN! PER MIGLIA,
DAI DINTORNI, I MALATI E GLI AFFAMATI CAMMINANO
FINO ALLA CASA DI NAKIMA...



...E CON LA SUA SCORTA DI MEDICINALI E CIBO CONCENTRATO, PENNINGTON DISTRIBUISCE LE SOSTANZE VITALI A UN GREGGE SEMPRE PIÙ NUMEROSO DI ADORATORI!!



MA LA VOCE NON È BEN ACCOLTA OVUNQUE...

È UNA FACCENDA SERIA, O
SOMMO SACERDOTE KOPEK!
LA GENTE DICE CHE È STATO
MANDATO DALLE STELLE DAL
GRANDE BALBAH IN PERSONA!

E GLI ALTARI
DEL TEMPIO
SONO VUOTI!



SONO PASSATE TRE SETTIMANE E CINQUECENTO MIGLIA
DI VIAGGIO PER FLASH E I RAGAZZI SPAZIALI... MA LA
LORO RICERCA STA PER GIUNGERE AL TERMINE...



ECCO LA CITTÀ... PRO-
PRIO COME NEL MIO SOGNO!
E QUALCOSA MI DICE CHE DOB-
BIAMO SBIRGARCI A
RAGGIUNGERLA!



IN QUELL'EDIFICIO
STARANNO FACENDO
UNA BELLA BISBOCCIA!
IL RESTO DELLA CITTÀ
È DESERTO!

GUARDA TUTTI
QUEGLI ANIMALI VO-
LANTI LEGATI
LÀ FUORI!



DEVE ESSERE UNA
QUALCHE SOR-
TA DI ARENA!

VI VOLERÒ AL DI
SOPRA PER VEDERE
COSA SUCCEDE
LÀ DENTRO!

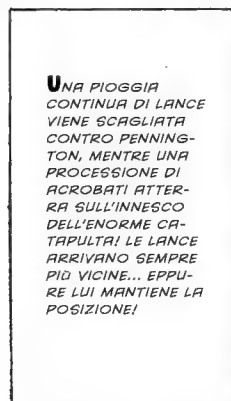


ALL'INTERNO...

POPOLO DI ZORAN!
SIETE TUTTI CHIAMATI AD ASSI-
STERE ALLA PUNIZIONE DEL GRAN-
DE BALBAH VERSO COLUI CHE
LO HA SFIDATO!













DOPO IL MATRIMONIO TRA PENNINGTON E NAKIMA, LA CONTADINA, IL POPOLO DI ZORAN TROVA PACE NEL LAVORO. SOTTO LA SUPERVISIONE DI PENNINGTON, IMPARA L'ARTE DELL'ORGANIZZAZIONE E DELL'AUTOGOVERNO, È UNA TERRA FELICE... COME ORA LO È IL VECCHIO MAGNATE.

7-30

FLASH, HO DECISO DI DONARE TUTTI I MIEI AVERI A ORGANIZZAZIONI BENEFICHE! LE AFFIDO QUESTE CARTE DA CONSEGNARE AI MIEI AVVOCATI!

CERTO, J.B.!

E HO DATO DISPOSIZIONE DI FONDARE UN'ACCADEMIA SPAZIALE PER RAGAZZI! NON DOVRETE MAI PIÙ COSTRUIRE UN RAZZO DI LEGNO!

LEI È UN TESORO, J.B.!

ADDIO, FLASH! ADDIO, AMICI!

ADDIO, J.B.! E BUONA FORTUNA!

DAN BARKER



OKAY... SI SCENDE!

VA BENE... SCIÒ, BESTIOLA! TORNA IN CITTA'!

TUTTI A BORDO, RAGAZZI! SPERIAMO CHE I POTERI PSICHICI DEL CANDIDO DURINO QUANTO BASTA PER RIPORTARCI A CASA!

DAN BARKER 7-31

ALLACCIATE LE CINTURE DI SICUREZZA! CANDIDO, SEI PRONTOP?

CERTO CHE SÌ! STO FACENDO COME MI HAI DETTO... MI CONCENTRO SU CASA PIÙ FORTE CHE POSSO!



MI STO CONCENTRANDO, FLASH!

BENE! I MOTORI SONO ACCESI! VALVOLE APERTE! STA FUNZIONANDO!

RIESCO A VEDERE LA MIA PICCOLA BARACCA SULLA TERRA CHIARA COME IL... EH! STA SPARENDOP...

STRANO! CONTINUO A VEDERE UN'IMMAGINE DEL VECCHIO PENNINGTON! SEMBRA CHE SIA NEI GUAI!



* AIUTO!





CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO!

NEL PROSSIMO NUMERO



© 2023 King Features Syndicate, Inc.

LA TERZA USCITA,
IL CONTINENTE PERDUTO,
DAL 28 FEBBRAIO
IN EDICOLA

SOLO € 5,99

La lunga avventura di Flash Gordon e dei Ragazzi spaziali sul pianeta Zoran prosegue con la minaccia del perfido bandito Moko e della catastrofe che rischia di abbattersi sul pianeta. Una catastrofe che si materializza sotto la forma di un bizzarro meteorite sferico precipitato laggiù e che va ricomponendosi attirando a sé ogni suo frammento...

ELENCO USCITE

FLASH GORDON

1. La città di ghiaccio
2. La foresta del terrore
3. Il continente perduto

4. Il terrore viene dal cielo
5. Space Circus
6. Kag il conquistatore

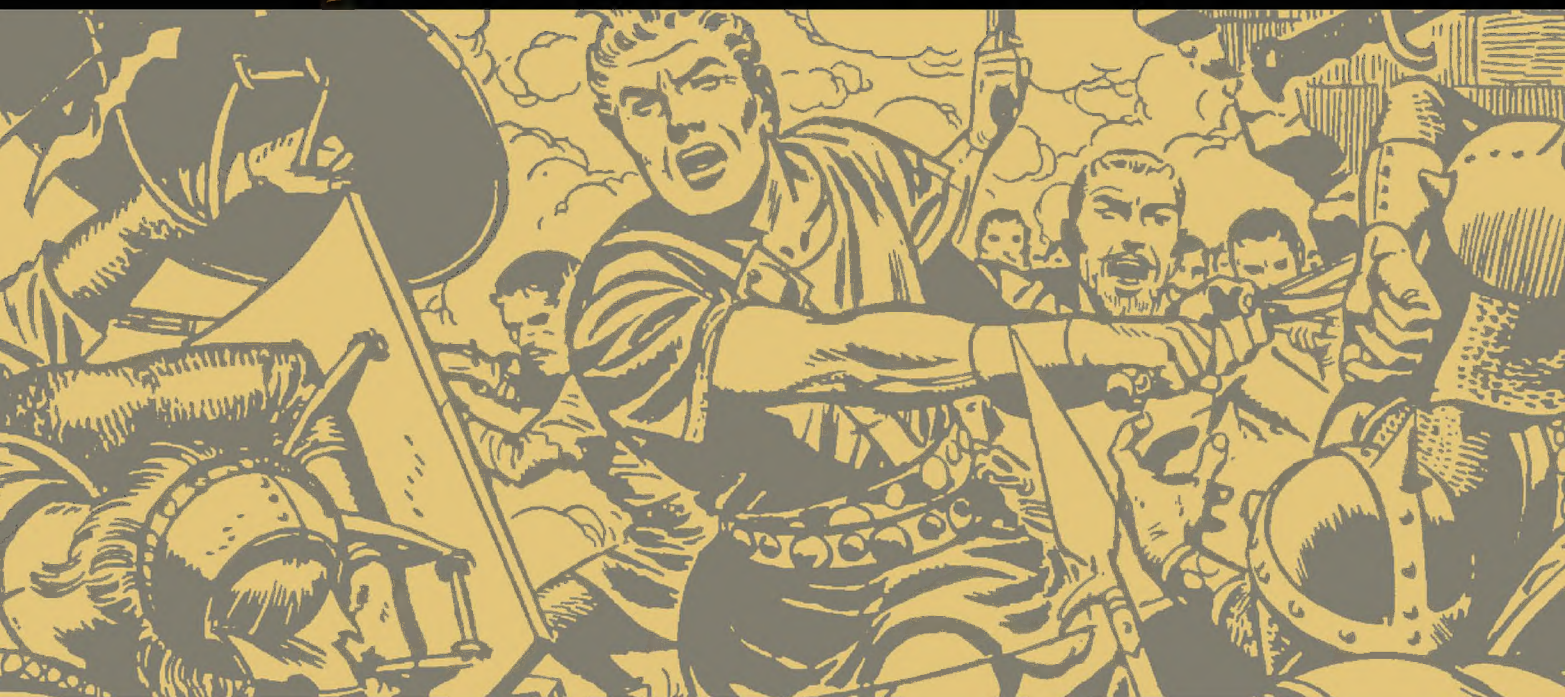
7. I banditi del fiume
8. Drama su Plutone

(continua)



FLASH GORDON™

SCONFITTO IL PAVIDO LUCIFEN, FLASH PARTE
ALLA RICERCA DI DALE AVVENTURANDOSI SINO
A LA FORESTA DEL TERRORE, DOVE SCOPRE
QUALCOSA DI INIMMAGINABILE...



COLLEZIONI MEMORABILI

FLASH GORDON

N. 2 - La foresta del terrore

Pubblicazione settimanale non vendibile
separatamente da La Gazzetta dello Sport
€ 5,99 oltre il prezzo del quotidiano



WARRIOR FOR THE UNDERDOGS

THE NEW YORK TIMES BESTSELLING AUTHOR OF THE WARRIOR TRILOGY
A NOVEL BY JAMES PATTERSON AND JEFFREY ZUCKERMAN
WITH ILLUSTRATIONS BY JEFFREY ZUCKERMAN
PUBLISHED BY BANTAM BOOKS, A DIVISION OF BANTAM DOUBLEDAY PUBLISHING GROUP, INC.
NEW YORK, NEW YORK 10017
© 2004 BY BANTAM DOUBLEDAY PUBLISHING GROUP, INC.
ALL RIGHTS RESERVED
PRINTED IN THE UNITED STATES OF AMERICA
ISBN 0-357-32000-0
HARDCOVER \$24.95
PAPERBACK \$14.95
BANTAM BOOKS, A DIVISION OF BANTAM DOUBLEDAY PUBLISHING GROUP, INC.
NEW YORK, NEW YORK 10017
BANTAM BOOKS, A DIVISION OF BANTAM DOUBLEDAY PUBLISHING GROUP, INC.
NEW YORK, NEW YORK 10017